



小島秀夫

@Kojima_Hideo

...

MSX1の時は固定色でパレットの概念もなかった。色数が子供のクレヨン級な上、使えない色まであった。勿論、クレヨンと違い、色を混ぜることは出来ない。さらに横ライン2色まで。ヌルも含めて、縁取りをするとそれだけで終わってまう。アーティストではなく、職人だけが工夫をして、絵を描けた時代。

[Traducir Tweet](#)

3:07 a. m. · 18 jun. 2011 · Twitter for iPhone

41 Retweets

32 Me gusta

- 
- 
- 
- 

Personas relevantes



小島秀夫

@Kojima_Hideo

Seguir

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

[Condiciones de Servicio](#) [Política de Privacidad](#)

[Política de cookies](#) [Información de anuncios](#)

[Más opciones](#) [© 2020 Twitter, Inc.](#)